



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

**Nuevas Tecnologías para la Enseñanza-Aprendizaje de las
CCSS**

Autor/es

PABLO GIL MERINO

Director/es

DIEGO TÉLLEZ ALARCIA

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2018-19



Nuevas Tecnologías para la Enseñanza-Aprendizaje de las CCSS, de PABLO
GIL MERINO

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative
Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.
Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los
titulares del copyright.

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

Nuevas tecnologías para la enseñanza – aprendizaje de las CCSS

Autor

Pablo Gil Merino

Tutor/es

Diego Téllez Alarcia

Grado

En Educación Primaria

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico

2018/19



AGRADECIMIENTOS:

Me gustaría agradecer a toda mi familia el apoyo y los consejos que me han brindado durante los cuatro años de Universidad que con este trabajo culmino.

De igual forma, reconocer el apoyo mutuo que nos hemos ofrecido los amigos durante el desarrollo del grado, así como conversaciones para intentar evitar el agobio previo a entregas de trabajos o exámenes.

Además, la realización de este Trabajo Fin de Grado acerca de los videojuegos me ha servido para familiarizarme más con estos y conocer técnicas para llevarlos a cabo satisfactoriamente en la escuela.

Por último, a mi tutor Diego, por estar siempre dispuesto a realizar correcciones, con el fin de que mi trabajo mejorase gradualmente.

En definitiva, ¡muchas gracias a todos!

RESUMEN:

Partiendo de la cantidad de recursos tecnológicos que se disponen en las aulas, se hace esencial su empleo para un aprendizaje más ameno y clarificador. Este artículo se centra en los videojuegos como método para enseñar la asignatura de Ciencias Sociales, en concreto, Geografía e Historia en el cuarto curso de primaria. Por ello, se explica una serie de ellos, tanto históricos como geográficos,

Hace varias décadas de la creación de los videojuegos, estos han ido evolucionando hasta llegar a emplearse incluso en las aulas, de manera didáctica. Aunque, en la actualidad, todavía existen cantidad de detractores de estos, tanto en lo referido al ocio como en lo relacionado a la enseñanza con ellos. Por esta razón, en este estudio se muestran la gran cantidad de ventajas.

Intentaré mostrar que es perfectamente compatible la enseñanza con los videojuegos con la propuesta didáctica que he elaborado. Por eso he creado una

programación con videojuegos históricos y otra con geográficos, buscando estrategias más efectivas y amenas para el alumnado.

ABSTRACT:

Starting from the amount of technological resources that are available in the classrooms, its use is essential for a more entertaining and clarifying learning. This article focuses on videogames as a method to teach the subject of Social Sciences, specifically, Geography and History in the fourth year of primary school. Therefore, it explains a series of them, both historical and geographical,

Several decades ago the creation of video games, these have evolved to become used even in the classroom, in a didactic way. Although, at present, there are still many detractors of these, both in relation to leisure and in relation to teaching them. For this reason, this study shows the great number of advantages.

I will try to show that teaching with video games is perfectly compatible with the didactic proposal I have developed. That is why I have created a program with historical video games and the other with geographical ones, looking for more effective and entertaining strategies for the students.

PALABRAS CLAVE: Ciencias Sociales, Geografía, Historia, videojuegos, educación, escuela, didáctica, aprendizaje.

KEYWORDS: Social Sciences, Geography, History, videogames, education, school, didactics, learning.

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS.....	6
2.1. Objetivo principal.	6
2.2. Objetivos específicos.	6
3. MARCO TEÓRICO	7
3.1. Recursos Tecnológicos	8
3.2. Videojuegos	9
3.3. Ventajas y desventajas del empleo de videojuegos en el aula	10
4. DESARROLLO.....	12
4.1. Videojuegos históricos.....	14
4.2. Videojuegos geográficos.....	18
4.3. Propuesta didáctica	23
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37
8. ANEXOS.....	39
Anexo 1: Mapa del relieve de España	39
Anexo 2: Ríos de España	39
Anexo 3: Ficha.....	40
Anexo 4: Imágenes de paisajes en España.....	40
Anexo 4: Rosco de Pasapalabra.....	41
Anexo 5: Imágenes de distintos tipos de arte.	42

1. INTRODUCCIÓN

Elegí trabajar este tema ya que considero que las nuevas tecnologías juegan un papel fundamental en la enseñanza- aprendizaje de las Ciencias Sociales (CCSS). Creo que es necesario que los alumnos entiendan la importancia de las Ciencias Sociales, conocer ciertos aspectos de la Historia (¿qué ocurrió en el siglo anterior?, ¿qué influencia dejó el Imperio Romano en la Península Ibérica?, ¿qué pasó en la guerra civil?) y de la Geografía de su país (algunas ciudades importantes de España y de Europa, ríos de España, Relieve de España).

Hoy en día, las nuevas tecnologías han adquirido paulatinamente protagonismo en la sociedad. Los progresos de estas han provocado que se empleen diariamente en nuestras vidas, por lo que debemos estar modernizándonos y actualizándonos continuamente.

Por todo ello, también se han incorporado al ámbito educativo, hasta el punto de volverse imprescindibles, debido a que hoy en día, en España, todo centro (incluso clase) posee de ordenador, proyector, PDI. Como consecuencia, los maestros disponen de infinidad de recursos informáticos de los que aprovecharse para que el aprendizaje de los alumnos sea más lúdico, dinámico, creativo, en definitiva, se involucren más en el temario favoreciendo el aprendizaje.

Como futuro docente, considero que debemos aprovechar estas nuevas tecnologías para conseguir un aprendizaje más rico. Debemos ser conscientes de que las nuevas tecnologías llevan en los centros escolares alrededor de 15 años, por lo que debemos aprovechar estas ventajas tan recientes.

Comentaré las ventajas y los inconvenientes de una clase con nuevas tecnologías. Todos los colegios no disponen de los mismos medios, con lo cual será más complicado emplear recursos en aquellos donde sean escasos. Generalmente los colegios rurales agrupados (CRA) suelen tener menos medios que los colegios privados concertados (CPC) y que los colegios de educación infantil y primaria (CEIP).

En este TFG voy a promover una forma de enseñar CCSS distinta a la tradicional, con la intención de mostrarla más atractiva y amena para los niños/as. Partiendo de que la asignatura de CCSS es muy extensa, me voy a centrar especialmente en Geografía e Historia, pues hay multitud de recursos destinados para estos contenidos.

He de comentar que este trabajo no promueve impartir Geografía e Historia únicamente con videojuegos, pues los libros de texto, mapas y demás materiales didácticos los considero imprescindibles para una mejor explicación y consecuentemente un aprendizaje más efectivo. Los videojuegos (bajo mi punto de vista) deben ser un complemento y usarse en momentos puntuales para clarificar conocimientos, promover el interés de la clase, premiar al alumnado, etc. De esta forma, está enfocada mi tesis.

Mostraré cómo enseñar los contenidos de 4º de Educación Primaria en la asignatura de Ciencias Sociales. En concreto, abordaré contenidos geográficos relacionados con el relieve, los ríos, las provincias y las comunidades, empleando recursos informáticos. Posteriormente explicaré recursos geográficos (*Seterra*, mapas interactivos de *Didactalia*, roscos de pasapalabra online, etc), y mostraré las ventajas e inconvenientes de ellos. Además estudiaremos otros tipos de videojuegos llamados *Stop Disaster*, *Geoguessr*, *Plague Inc.*,.

Del mismo modo, para impartir el bloque IV: las huellas del tiempo, me centraré especialmente en la Edad Antigua (contenido histórico). Se trabajará con la pagina web *GeaCron*, y con un videojuego, de nombre *Hispania* con el que podrán disfrutar de su modo arcade. En estas últimas décadas, los videojuegos históricos han aumentado considerablemente, consiguiendo suscitar la atención y curiosidad de los niños con juegos como *Total War Rome*, *Civilization*, *Age of Empires*, etc.

Por último, hablaré de cómo daría una clase con estos contenidos y los recursos TIC que emplearía.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo principal.

El objetivo principal de este trabajo es demostrar las ventajas de un aprendizaje basado en recursos tecnológicos (videojuegos serios) en detrimento de la metodología tradicional que predominaba décadas atrás

2.2. Objetivos específicos.

Otros objetivos son:

- Demostrar el potencial de los videojuegos en el ámbito educativo.

- Expresar un aprendizaje más lúdico a través de recursos y mostrar cómo los alumnos y alumnas manifiestan mejoría, debido a su interés.
- Conocer la historia de España.
- Identificar el relieve, los ríos, las provincias y las comunidades autónomas.

Esta tesis tiene su principal justificación en la importancia que están adquiriendo los videojuegos en la sociedad, así como la falta de investigaciones cuyo objetivo consista en observar el impacto de los videojuegos en el entramado social. Pese a que en los últimos años se han realizado numerosos estudios sobre los videojuegos, éstos se han centrado sobre todo en aspectos muy concretos, como la violencia, sus usos en la escuela, estructuras de programación, la adicción, la aplicación de la inteligencia artificial, entre otras. Sin embargo existe poca bibliografía al respecto de la transformación social indirecta y directa que producen, como será presentado a lo largo de los capítulos de esta tesis.

3. MARCO TEÓRICO

Las nuevas tecnologías son técnicas que a lo largo de estos últimos años han ayudado a transmitir la información de una manera más sencilla mediante programas y aplicaciones en el ámbito educativo-profesional. El concepto es muy amplio, por lo que tiene cabida gran cantidad de metodologías (*The Flipped Classroom* -aula inversa-) y recursos (aplicaciones móviles, PDI, etc.).

Numerosos proyectos indican que la metodología expositiva así como el empleo del libro de texto predominan en las aulas de Ciencias Sociales (Martínez, Valls y Pineda, 2009), lo que favorece la pérdida de interés por parte de los estudiantes. Un estudio del informe PISA en 2012 y otro en 2015 (García, 2019) revelan que la educación en España no se encuentra entre las mejores de Europa, por ello considero que estos cambios, introduciendo las nuevas tecnologías, pueden mejorar la calidad de la educación en nuestro país, acercándose paulatinamente a Finlandia o Irlanda.

Para su empleo adecuado, es necesario que los docentes estén cualificados, para sacar el mejor rendimiento de estas (Viñals y Cuenca, 2016). Por ello, el rol del maestro debe cambiar, y debe desenvolverse en metodologías distintas para promover el interés del alumnado.

Generalmente, el alumnado concibe la asignatura de Ciencias Sociales como una mera memorización, el sistema educativo y el docente tienen que asegurarse de modificar esto y convertirla en una asignatura basada en la comprensión (Cornejo, 2014). Para ello, se hace de vital importancia aplicar un procedimiento distinto, innovador.

Durante los siglos, se ha transmitido la historia mediante múltiples recursos (Prats, 2011). Es conveniente explicar los usos, que se hace de la historia, pues en ocasiones, se yerra enseñando Ciencias Sociales en la escuela. Un ejemplo del mal uso es su empleo para transmitir ideas ideológicas. En ciertos países, los gobiernos emplean acontecimientos históricos (mitos y leyendas) sobre un pasado glorioso para reforzar sus propias tesis, siendo generalmente poco objetivas. Esto indica que se debe acercar la Historia a las aulas, motivando al alumnado para que conozca el pasado objetivamente.

3.1. Recursos Tecnológicos

Según Flores y Menéndez (2017): los recursos tecnológicos son parte de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), teniendo como antecedente que las TIC, integran y gestionan el hardware (equipos, dispositivos informáticos), software (programas informáticos, aplicaciones) y redes.

Gracias a estos, se pueden enriquecer el aprendizaje con explicaciones, ejercicios interactivos, vídeos, etc. Estos recursos son un complemento perfecto a la explicación que se lleva a cabo en el aula.

Además, si se emplean correctamente, ofrecen una enseñanza más atractiva, dinámica y divertida, lo que provoca en los usuarios (en este caso niños y niñas) motivación, que conlleva a un mayor interés en el contenido. Por ello, el aprendizaje se vuelve más rico, ya que a la gran cantidad de estímulos distintos que se llevan a cabo en el niño, esto le provoca una enorme curiosidad por lo nuevo, provocándole una mayor atención por el tema que se esté explicando.

En otras palabras, el aprendizaje se recuerda mejor, ya que el alumno consigue saber hacer su propio conocimiento geográfico, e incluso recrear su propia vivencia espacial (virtual).

Permite el acercamiento de monumentos, ciudades, etc, que se encuentran en lugares lejanos, (Marino, 2014), siendo probable que muchos alumnos/as no los hayan

visitado *in situ*. Otro aspecto interesante es que se pueden emplear para evaluar al alumnado, ya que no es necesario recurrir siempre al examen. Mediante *Kahoot*, *Didactalia* u otros recursos se puede valorar los conocimientos.

Internet facilita enormemente la búsqueda de información, puesto que en segundos hay multitud de páginas web sobre cualquier tipo de información, aunque hay que tener en cuenta que ciertas web no son fiables, pues cualquier persona puede editar y añadir información, provocando que cada vez nos relacionemos más con los ordenadores en detrimento de las relaciones personales

Por otro lado, el uso continuado de los ordenadores en el aula, puede conllevar que los niños sientan que es rutinario el empleo de estos, así que en sus casas comenzarían a emplearlos con mayor asiduidad, por observarlo en la escuela.

En mi experiencia docente, he comprobado que todos los centros no disponen de los mismos medios, por lo que en diversos colegios los recursos tecnológicos escasean (sala de ordenadores, pizarra digital,...). Generalmente, en los CRA carecen de estos medios, por lo que se hace mucho más complejo impartir clase utilizando las TIC.

3.2. Videojuegos.

Como todos conocemos, a los alumnos generalmente les fascina el uso de ciertos recursos tecnológicos. Dentro de estos recursos encontramos a los videojuegos, generalmente, lúdicos e interactivos.

De forma general, se puede definir a los videojuegos como juegos que se pueden ver a través de una pantalla (televisión o en la misma máquina) (Merino, 2014) donde el jugador vive experiencias ficticias que en la realidad no las puede llevar a cabo, de ahí su atractivo. Estos tienen un origen reciente, pues su nacimiento data de la década de los setenta.

Es un hecho que gran parte del alumnado juega a videojuegos en su tiempo libre, por ello, no hay que reprochar a los niños y las niñas que jueguen, ni rechazarlos como material didáctico como se ha hecho por múltiples sectores encargados de la educación. Partiendo de que como docentes no se puede prohibir el uso de videojuegos a los alumnos, se les puede aconsejar otros videojuegos (educativos) para que los utilicen en sus hogares. Introducir juegos geográficos o históricos en el aula, puede conllevar que el

alumnado quede atraído por estos y sigan jugando en casa, donde aprenderán gran cantidad de conocimientos.

Hoy en día, cada vez se están empleando con más frecuencia los videojuegos educativos en escuelas, si se utilizan correctamente son muy eficaces, para ello es de vital importancia que el maestro tenga conocimientos acerca de ellos. Por otro lado, se crearon los denominados videojuegos serios, son aquellos cuyo fin es la formación y la educación y no el de entretener. Es decir, sirven para informarnos, enseñar y educar. (Michael & Chen, 2006). Son juegos asociados a determinados factores de la realidad, lo que ayuda al videojugador a meterse en el papel que le corresponda. Para que sea un videojuego divertido, el usuario debe disfrutar. En la escuela, el alumnado puede entender que estos juegos son obligatorios, por lo que es de vital importancia que tenga una buena acogida para que lo vean como un premio a su comportamiento, es decir, como una tarea divertida y atractiva.

No se puede hablar de los videojuegos, sin mencionar la gamificación. Esta es una herramienta que consiste en trasladar técnicas lúdicas al ámbito educativo con el fin de conseguir un aprendizaje más rico. El objetivo de esta es evitar el aburrimiento del alumnado, motivar a la clase y alcanzar un aprendizaje cooperativo.

Existen gran variedad de videojuegos, nos podemos encontrar diferentes géneros como deportivos, de acción, estratégicos, de carreras, de aventuras, y un largo etcétera.

3.3. Ventajas y desventajas del empleo de videojuegos en el aula

Emplear videojuegos de moda, ayuda a despertar el interés del alumnado por el contenido con el que se relacione. La explicación es más probable que la recuerden, ya que se basan en sus gustos, es decir, en aquello que les apasiona, provocando en ellos cierta curiosidad. En la actualidad, la popularidad de Fortnite es enorme (Loring, 2019), por lo que se puede emplear en matemáticas para calcular áreas, porcentajes de encontrar un botín en una determinada zona, o explicar mediante un artículo del propio videojuego las reglas de acentuación.

Provocan la desinhibición, en todas las clases habitan alumnos vergonzosos, gracias a los videojuegos se olviden de su timidez y participen en la clase exponiendo sus dudas, sus logros en un entorno ameno.

Todo videojuego tiene un ganador, por ello todos se van a esforzar en intentar ganar, para ello deberán prestar atención a las instrucciones que marque el docente, así como a los objetivos que se persigan. Habrá competitividad entre todos los compañeros que en este caso, se convierten en rivales.

El hecho de que haya diversos niveles de dificultad progresivos (Julián Pindado, 2005), provoca que el alumnado se enfrente a varios desafíos claros. Una vez los supere, obtendrá una enorme satisfacción, que repercutirá positivamente en su autoestima y en el rendimiento escolar.

El juego regulado de estos tiene efectos positivos. Ahora bien, como es lógico, el uso excesivo de estos puede conllevar a consecuencias nocivas de comportamiento, provocando cierta impulsividad de usuarios obsesivos. En ocasiones se ven perjudicadas las relaciones sociales con amigos por seguir jugando. Aunque, los principales culpables de todo ello son los padres, (bajo mi punto de vista) pues ellos son los que deben regular las horas que sus hijos le dedican.

Según la OMS, se recomienda que los niños y niñas no empleen más de un tercio de su tiempo libre realizando cualquier actividad, ya sea videojuegos, deporte, etc. (Andrés Tallardà, 2018). Al emplear más tiempo en estos, los niños y niñas descuidan otras actividades necesarias en esta edad como relacionarse con sus iguales, realizar deporte, etc.

En la actualidad, se ha descubierto que los videojuegos se pueden emplear en el ámbito educativo con resultados positivos, pues en muchos de ellos, se aprenden conocimientos de diferentes materias, normalmente de Geografía e Historia, como es el caso de *Age of Empires*, (se puede observar las diferencias y los cambios en el transcurso de la edad de piedra a la edad de bronce). Ciertos videojuegos como *Assasins Creed* consiguen que individuos de cualquier parte del planeta puedan adquirir aprendizajes significativos sobre Historia (Téllez e Iturriaga, 2013), debido a que en los juegos, los alumnos y las alumnas son protagonistas activos de lo que ocurre, en cambio, en otros recursos didácticos, actúan de forma pasiva.

Por otro lado, habitualmente, se les achaca a estos que provocan ciertos comportamientos dañinos (como agresividad) en niños y adolescentes. Cabe mencionar que un estudio de la Universidad de Oxford llevado a cabo con 2008 adolescentes de 14

y 15 años, afirma que no existe ningún vínculo entre videojuegos violentos y comportamientos agresivos asociados a estos, aunque tampoco existen comportamientos beneficiosos. Pueden provocar irritabilidad, en ocasiones llegando a insultos, sin embargo, esto ocurre también con otros tipos de entretenimiento u ocio (González, 2019).

Facilidad para recordar lo aprendido, ya que elaboran diferentes estrategias y tácticas para llegar al objetivo principal de estos, por lo que entienden e interiorizan el contenido en cuestión, lo que conlleva que sea más sencillo recordar aquello que se enseña, así como comprender conceptos.

La OMS recientemente incluyó la adicción a los videojuegos como un trastorno mental. Esta organización calcula que entre 1-10% de la población adulta puede sufrir este trastorno, a pesar de que no hay gran cantidad de estudios sobre ello. Es cierto que los videojuegos tienen cierta culpa en la adicción, pero no se les puede achacar toda, pues influyen otros aspectos como la autoestima, el carácter, y el tiempo libre del que dispongan los chicos y chicas.



Imagen 1: Videojuegos educativos

4. DESARROLLO

La asignatura de Ciencias Sociales está compuesta por cuatro bloques, de todos ellos me voy a centrar en 4º curso de Educación Primaria, especialmente, en el bloque 4, aunque también se hace referencia al bloque 2 y al bloque 3.

En ellos se encuentran los contenidos que más me interesan para llevar a cabo el trabajo. En este trabajo, los siguientes contenidos son los que tienen mayor relevancia:

Bloque 2: El mundo en que vivimos.

- El ser humano y el medio natural: uso del territorio y aprovechamiento de los recursos naturales.
- Impacto de las actividades humanas sobre el medio: organización y transformación del territorio

Bloque 3: Vivir en sociedad.

- Comunidades Autónomas, Ciudades Autónomas y provincias que forman España.

Bloque 4: Las huellas del tiempo.

- El tiempo histórico y su medida.
- Las edades de la historia. Duración y datación de los hechos históricos significativos que las acotan. Las líneas del tiempo.
- La Prehistoria. Edad de piedra (Paleolítico y Neolítico) Edad de los Metales. Datación y características de la vida, invenciones significativas. Manifestaciones culturales, artísticas y arquitectónicas de la Prehistoria.
- La Edad Antigua. Características. Forma de vida, actividades económicas y producciones de los seres humanos de la Edad Antigua. La romanización. El legado cultural romano.

Hay gran cantidad de videojuegos con los que se puede aprender tanto Historia como Geografía, no obstante, solo algunos de ellos se pueden emplear para enseñar contenidos curriculares en Primaria.

CONTENIDOS	VIDEOJUEGOS PROPUESTOS
<p>Bloque 4. Huellas del Tiempo</p> <p>Las edades de la historia. Duración y datación de los hechos históricos significativos que las acotan. Las líneas del tiempo.</p> <p>La Prehistoria. Edad de piedra (Paleolítico y Neolítico) Edad de los Metales. Datación y características de la vida, invenciones significativas. Manifestaciones culturales,</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hispania 2. Numantia 3. TotalWar Rome 4. Civilization

<p>artísticas y arquitectónicas de la Prehistoria.</p> <p>La Edad Antigua. Características. Forma de vida, actividades económicas y producciones de los seres humanos de la Edad Antigua. La romanización. El legado cultural romano.</p>	
<p>Bloque 2: El mundo en que vivimos.</p> <p>El ser humano y el medio natural: uso del territorio y aprovechamiento de los recursos naturales.</p> <p>Impacto de las actividades humanas sobre el medio: organización y transformación del territorio.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stop Disaster. 2. Plague Inc. 3. Civilization
<p>Bloque 3: Vivir en sociedad.</p> <p>Comunidades Autónomas, Ciudades Autónomas y provincias que forman España.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seterra. 2. Toporopa. 3. Didactalia 4. Geoguessr

Tabla 1: contenidos y videojuegos propuestos (elaboración propia)

Para la selección de un videojuego, el maestro deberá saber si disponen de Internet en sus hogares (para dedicar más tiempo en clase), e intentar promover videojuegos gratuitos y que guarden relación con los contenidos que se estén abordando en la asignatura de Ciencias Sociales (Rodríguez y Gutiérrez, 2016).

4.1. Videojuegos históricos

Hay gran cantidad de videojuegos históricos, sin embargo la gran mayoría de ellos tiene aspectos bélicos, por lo que a la hora de llevarlo a la praxis, el docente deberá conocer el videojuego y que partes de él suprimir (escenas de violencia).

Hispania:

Este videojuego es similar al popular *Super Mario*. Consta de dos modos de juego, uno es el modo arcade, primero se debe escoger un jugador, el cual se puede personalizar, este personaje debe superar diversos niveles, cada nivel es una época de la Historia, desde el Imperio Romano hasta La Transición pasando por Al – Ándalus. En cada etapa, se encuentra aquello que le hacía característica (construcciones, armas,

vestimenta, etc), el personaje puede ser militar, político o artista, en función de su cargo, las preguntas irán orientadas a este. El personaje deberá encontrar baúles donde se explica información relevante de la época, y pergaminos donde habrá que responder una pregunta entre cuatro respuestas, para conseguir avanzar y pasar de nivel.

El modo quiz está enfocado para comprobar los conocimientos que se han adquirido a lo largo del videojuego. Son preguntas tipo test.

Es un juego muy recomendable, pues aborda las principales etapas en la Historia de España de un modo interactivo y entretenido, debido a que con el personaje pueden dirigirlo (andar, saltar, correr). En definitiva, aprenden historia jugando.

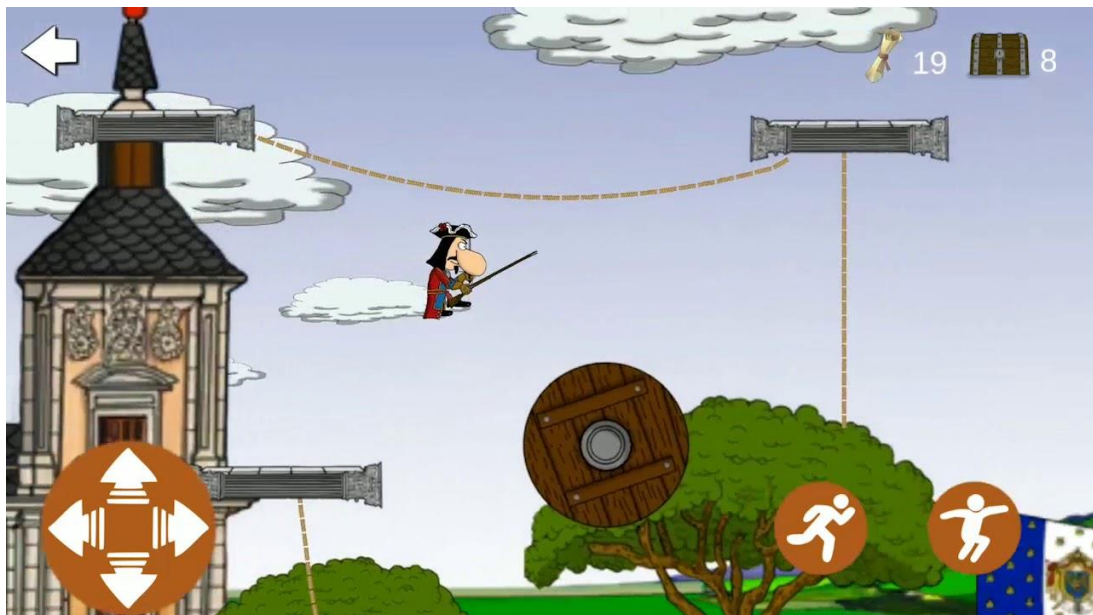


Imagen 2: Captura de pantalla del videojuego Hispania.

Numantia:

El Imperio Romano avanza sobre Hispania con acuerdos de paz o a través de las armas. La ciudad de Segeda huye a Numantia, ciudad aliada. Numantia ataca a la república de Roma, con el guerrero Caro al frente, para dirigir un ataque sorpresa con Leucón y Ampón (buenos guerreros numantinos). Por otro lado, el ejército romano contaba con 30.000 hombres comandados por Quinto, caen derrotados al no tener conocimiento del campo de batalla. Caro muere en la batalla.

El jugador debe elegir entre ser un soldado romano que soñaba con conquistar Hispania o un fiero guerrero celtíbero que no iba acceder a que esto ocurriese. Recomendación de 16 años.



Imagen 3: Captura de pantalla del videojuego Numantia.

Total War Rome:

Es un videojuego estratégico a tiempo real. Está ambientado en el final de la República. Cuenta con el modo multijugador y con diversos escenarios que le dota al juego de un enorme atractivo. Al comienzo, únicamente se pueden escoger las facciones romanas, pero a medida que se van pasando pantallas, se desbloquean algunas facciones como helenas, bárbaras, de Asia Menor y del desierto.



Imagen 4: Captura de pantalla del videojuego *Total War Rome*.

Civilization:

Comienza en el año 4000 a.C con dos personajes (un guerrero y un colono). El jugador elige la civilización que quiera (egipcia, inglesa, americana, romana, etc). El primer paso debe ser fundar la ciudad, para ello, se tiene que observar los sitios más cercanos buscando la mejor opción (como un río, ya que la ciudad podrá tener agua). El juego consiste en explorar territorios, ampliar el imperio y luchar contra otras civilizaciones. El juego acaba en el año 2050 d.C.



Imagen 5: Captura de pantalla del videojuego *Civilization*.

GeaCron:

Es un juego tanto histórico como geográfico. Consiste en indicar el año que interese al usuario, en el momento muestra cómo estaba repartido el mundo. Este recurso proporciona información histórica, la cual es accesible para todos.

A través de mapas geotemporales, el alumno puede observar cómo estaba dispuesto el mundo en el año que desee. Esta herramienta permite conocer cómo se expandió y cómo cayó derrotado el Imperio Romano, cómo se ha ido estructurando la Península Ibérica hasta nuestros días.

Un juego muy adecuado para explicar periodos de tiempo, ya que ofrece al alumnado una recreación visual y clara de cómo se fue desarrollando el tiempo, por ejemplo, cómo influyó la entrada de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial.

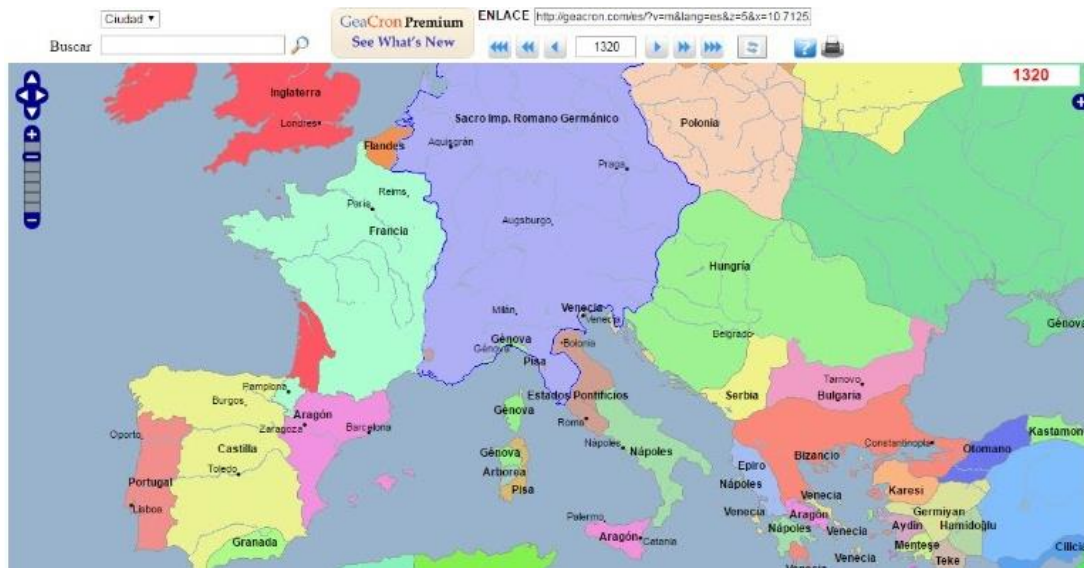


Imagen 6: Captura de pantalla del videojuego *GeaCron* en el año 1320.

4.2. Videojuegos geográficos

Son otro tipo de juegos, más educativos. En varios de ellos, se busca que el usuario sea capaz de localizar diferentes lugares o sitios que se le proponen (busca Extremadura en un mapa de España).

En otros, se intenta que el jugador aprenda geografía de diferentes maneras, al sentirse como un refugiado (contra viento y marea); al estar en peligro por desastres naturales (stop disaster); localizar diferentes lugares en un mapa (geoguessr);

Stop Disaster:

Es un juego creado por la ONU con el objetivo de prevenir el riesgo ante desastres naturales. Se presentan cinco posibles escenarios: fuego, inundación, terremoto, tsunami y huracán, en función del lugar geográfico que se escoja (si se elige el Caribe, te enfrentarás a un huracán, si se elige Australia Central a un incendio, etc). El jugador debe cumplir una serie de misiones para que el pueblo sufra el menor riesgo posible con el desastre.



Imagen 7: Captura de pantalla del videojuego *Stop Disaster*

Geoguessr:

Es un juego online muy sencillo que consiste en adivinar el lugar geográfico en el que te encuentras. Se utiliza el Street View de Google Maps, por lo que el usuario se puede desplazar a través de caminos y carreteras en los que te sitúa. Se debe indicar en el mapa el lugar, cuanto más te acerques al sitio real más puntos ganarás. En cada ronda se pueden conseguir 5.000 puntos, como el juego está compuesto de 5, la puntuación máxima es de 25.000.

Este videojuego es uno de mis favoritos, ya que a la hora de llevarlo a cabo en el aula, se pueden abordar diversos temas como la geografía (continentes, países, ciudades, etc), el clima, la vegetación y el relieve. El alumnado debe fijarse en estos aspectos si desean conseguir el mayor número de puntos posibles, además, visualizando carteles podrán percatarse del idioma de la zona, así como observando medios de transporte y construcciones (material del qué están hechas).

Además, consta de diversas pantallas, tales como lugares famosos (Partenón de Grecia, el Cristo del Corcovado, etc.), países de la Unión Europea, Estados Unidos, España, Australia,..., donde el objetivo sigue siendo el mismo, situar en el mapa tu ubicación.



Imagen 8: Captura de pantalla del videojuego Geoguessr

Toporopa:

Es un videojuego muy completo, puesto que dispone de numerosos contenidos con los que jugar, tales como países, capitales, ríos, cadenas montañosas (temas habituales), eurozona, estrechos de Europa, volcanes, puertos, áreas metropolitanas (estos temas enriquecen el juego al no ser tan habituales en otros juegos de características similares).



Imagen 9: Captura de pantalla del videojuego Toponimia.

Didactalia y Seterra:

El primero es el típico juego de localizar diferentes lugares como ciudades, provincias, costas, ríos, etc. Se puede focalizar en el relieve y los ríos de cada comunidad autónoma. Este juego te permite estudiar antes de llevar a cabo la actividad de situar diferentes zonas.



Imagen: Captura de pantalla de un mapa interactivo del juego *Didactalia*, en la pantalla de provincias de España.

Seterra es un juego muy parecido a Didactalia, aunque este tiene más apartados para el juego. En este recurso geográfico se puede adivinar también los planetas del sistema solar, los países que forman el G-20 y la OCDE, las siete maravillas del mundo antiguo, países más poblados, etc.

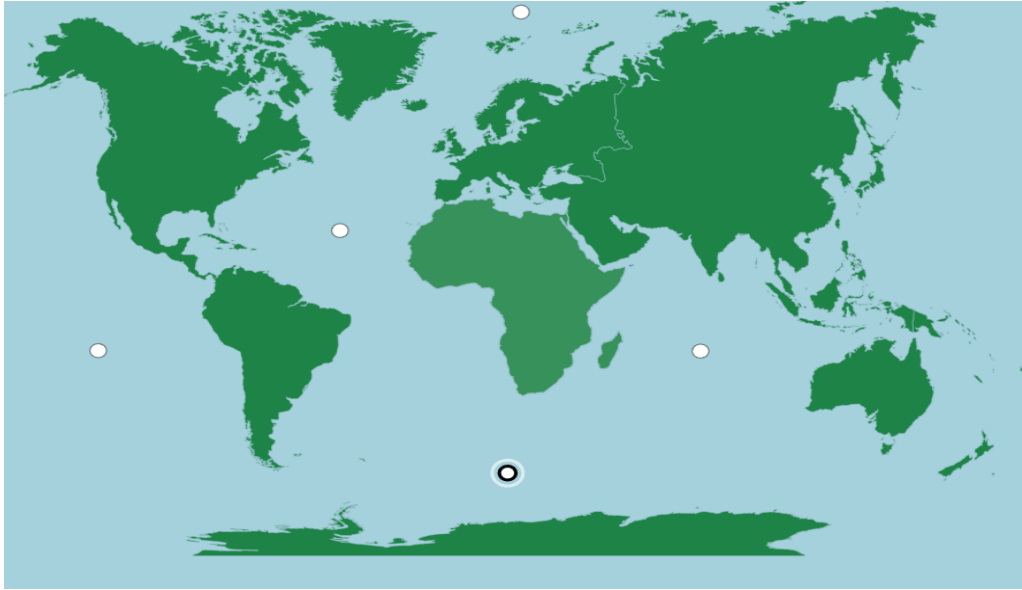


Imagen: Captura de pantalla del juego Seterra, en la pantalla de océanos y continentes.

Plague Inc

Es un videojuego que consiste en crear una enfermedad y desarrollarla para que se vuelva inmune a vacunas, se propague rápidamente mediante el agua y el viento. El jugador deberá infectar a una persona, en el país que elija, buscando extinguir a toda la población del planeta. Hay varios tipos de patógenos para escoger: virus, bacterias, hongos, parásitos, etc.

La propagación de la enfermedad es necesario que sea rápida, ya que si no los médicos desarrollarán una cura, habrá supervivientes, y como consecuencia perderemos la partida. La singularidad de *Plague Inc* reside en situarse en el bando contrario, el jugador controla la enfermedad, buscando la extinción del ser humano (Téllez, 2015), de ahí el atractivo del videojuego.

Se puede jugar mediante consolas, Windows Phone, iOS y Android. En esta última, hay una aplicación en Play Store gratuita, muy sencillo su descarga, y probablemente la mejor opción para ejecutarlo en el aula.



Imagen: captura de pantalla del videojuego *Plague Inc*

4.3. Propuesta didáctica

En este apartado, se van a exponer dos unidades didácticas (una asociada a un videojuego geográfico y otra relacionada con uno histórico). A continuación, se explica aquella relacionada con los contenidos geográficos.

La unidad didáctica que se va a llevar a cabo es del tema 3: relieve, ríos y paisajes de España, donde el videojuego que se va a emplear para dinamizar y buscar el interés en la clase es *Geoguessr*. Se va a realizar en el mes de Abril y tendrá una duración de siete sesiones.

Considero a *Geoguessr* un juego muy interesante para ponerlo en práctica en Educación Primaria, puesto que pueden aprender muchos contenidos de manera lúdica y cooperativa. Este videojuego lo he empleado durante mi experiencia docente en el PROA, y el resultado fue gratificante, debido a que parte del alumnado me preguntó el nombre del juego para poder seguir jugando desde sus casas.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
1	2	3	4	5

8	9	10	11	12
15	16	17	18	19
22	23	24	25	26

Tabla: Horario de Abril de las sesiones

Objetivos:

- Nombrar y localizar los océanos en un mapa.
- Identificar y nombrar los tramos de un río y describir las características de cada uno de ellos.
- Nombrar y localizar en un mapa los grandes ríos de España.
- Describir las características generales del relieve de los territorios de España.
- Localizar las principales unidades del relieve .

Contenido:

- La hidrosfera: características de las aguas continentales y marinas. Los principales ríos de España y del entorno próximo.
- La formación del relieve. El relieve: principales formas del relieve. Las principales unidades de relieve de España a diferentes escalas.

Competencias clave:

- Competencia lingüística (CL).
- Competencia digital (CDIG).
- Competencia en aprender a aprender (CAA)

Primera sesión – INICIACIÓN (1 hora): 01/04/2019

Es probable que el alumnado no recuerde los contenidos explicados en 3º Primaria acerca del relieve, los ríos y los paisajes de España. Por ello, haré un repaso para comprobar si recuerdan dichos contenidos.

Posteriormente, antes de comenzar la lectura de inicio del tema, les introduciré el videojuego *Geoguessr* (funcionamiento, cómo moverse hacia delante, en qué deben fijarse, cómo comprobar el lugar del qué se trata), con el que van a poder interactuar a lo largo de las sesiones. En esta primera sesión conocerán el funcionamiento y las utilidades que tiene en esta unidad (Anexo 1). A menudo, los niños desean jugar en

clase, por lo que se les comentará que si tienen un comportamiento malo, no volverán a jugar en toda la unidad, de esta forma, nos aseguramos atención, al ser como un premio para ellos.

Segunda sesión – RELIEVE y RÍOS (1 hora): 03/04/2019

Cabe mencionar que en este tema no se va a seguir el libro de texto, puesto que considero que se pueden llegar a los objetivos sin necesidad de emplear una metodología que normalmente los alumnos y alumnas rechazan.

Tras la explicación previa de la unidad que se dio en la primera sesión, en esta se comenzará a explicar los conceptos básicos del relieve tales como sierra, valle, cerro,..., y se expondrán los ríos más importantes de cada una de las vertientes. Imprimiré un mapa del relieve (Anexo 1) y de los ríos (Anexo 2) de España para que se lo peguen en el cuaderno, poco a poco deberán aprenderse.

Soy consciente de la dificultad de aprenderse todas las unidades de relieve y los ríos, por ello, con el fin de amenizar la clase, proyectaré vídeos en YouTube relacionados con estos contenidos. Son canciones pegadizas que puede provocar que el alumnado lo asimile con mayor facilidad.

Para ello, emplearemos recursos tecnológicos dinámicos y lúdicos que se usarán en el aula como *Didactalia*, *Seterra* o *Toporopa* (muy similares todos ellos). En los últimos minutos de la clase, se emplearán alguno de ellos, para comprobar cuáles son capaces de adivinar.

Tercera sesión – REPASO con GEOGUESSR (30 minutos): 05/03/19

Dado que los viernes la clase se reduce a 30 minutos, se suprimirá la explicación correspondiente y se realizará la actividad que se expone a continuación:

Esta consistirá en lo siguiente: el alumnado deberá describir muy brevemente la vegetación, el clima, el relieve, la carretera y ciertos aspectos que les susciten curiosidad (matrículas de coche, carteles donde pueden observar el idioma que se habla) de un lugar escogido al azar por *Geoguessr* y compararlo con La Rioja.

Al ser un tema donde hay gran cantidad de nombres, es probable que el alumnado tenga dificultades para recordarlos todos. Por ello, el viernes les diré que

estudien en casa, por medio de los papeles que pegaron en el cuaderno, o mediante *Didactalia*, *Seterra* o *Toporopa*, esta última es una manera más jovial, y probablemente sea menos esfuerzo estudiar así.

Cuarta sesión – PAISAJES (1 hora): 08/04/19

Como se advirtió el viernes pasado, se preguntarán tanto los ríos como el relieve de España, para ello, se les proporcionará un mapa de España donde deberán nombrar los ríos y el relieve que se les indique.

Una vez finalizada la prueba, se comenzarán a explicar los tipos de paisajes que encontramos en el territorio nacional sin hacer especial hincapié en sus características. Una actividad que se va a ejecutar es mostrar imágenes (Anexo 3) de paisajes conocidos (aunque los alumnos es probable que no los distingan), deberán decir qué paisaje es y las características de este. Sería común que algunos alumnos no se

Se recomendará al alumnado el estudio, pues habrá una actividad que ponderará un punto sobre la nota del control. Es un tema con muchos nombres, por lo que considero que deben estudiarlo diariamente.

Quinta sesión –GEOGUESSR y PASAPALABRA (1 hora):

Los primeros veinte minutos irán destinados a jugar a *Geoguessr* en el modo en el que solo muestra paisajes de España, pues son los únicos contenidos que han visto (resultaría muy complejo para ellos, distinguir Rusia, Estados Unidos, China, etc.). El alumnado debe prestar atención, pues la siguiente sesión tendrá una puntuación que se sumará a la nota del examen.

En primer lugar, jugará el profesor una partida y será el encargado de dar orientaciones a los alumnos y alumnas sobre en qué fijarse. Una vez acaben la prueba, la clase se dispondrá en tríos para realizar el ejercicio.

El alumno podrá comprobar la variedad de paisajes que tenemos en España, desde zonas desérticas en Almería hasta lugares de montaña en los Pirineos, Sierra Nevada,..., pasando por zonas boscosas en el norte peninsular. De esta forma, se busca que el alumnado aprenda a trabajar en grupo, fomentando así el trabajo cooperativo (además, uno de los beneficios de los videojuegos es que promueven el aprendizaje colaborativo). Los equipos serán equitativos, buscando que cada grupo sea similar. Se

busca que los alumnos se convierten en ocasiones en maestros al explicar alguna situación a un compañero.

El resto de la sesión será para repasar una vez más los ríos, el relieve y los paisajes de España. Para ello, el docente elaborará un “rosco” de Pasapalabra (Anexo 4) emulando al famoso concurso televisivo. Se explicará esta actividad, ya que puede ocurrir que algún niño no conozca este programa.

Sexta sesión – GEOGUESSR: (30 minutos)

Como hemos trabajado en estos días previos con el videojuego *Geoguessr*, hoy se realizará una prueba cuya puntuación es de dos puntos. También se situarán en grupos de tres, con el objetivo de que les sea más sencillo adivinar el lugar que se les muestra en la pantalla (los integrantes del grupo tendrán la misma nota en el ejercicio).

Los jugadores deberán anotar en un papel el lugar que creen que están viendo. Cuando el juego les muestre la localización exacta, deberán anotarlo en un folio, para que en un futuro comprueben el porqué de sus fallos (autoevaluación).

En los treinta minutos, deben tener tiempo suficiente para moverse por las distintas localizaciones en busca de pistas (vegetación, carteles, etc.). La nota se ajustará en función de los puntos que han conseguido los equipos, siendo cero puntos un cero y un 15.000 o más un diez (7.500 puntos es un cinco).

Séptima sesión – EXAMEN (1 hora)

A continuación, muestro el examen que considero más completo para la unidad didáctica sobre el relieve, los ríos y los paisajes de España:

1. Escribe las unidades del relieve español que se indican en la imagen (Anexo 6). (1,5 puntos).
2. Lee las siguientes frases e indica cuáles son verdaderas o falsas. En el caso de que sea falsa, corrígela. (1 punto).
 - Los ríos Ebro, Júcar y Segura desembocan en el Océano Atlántico.
 - La Cordillera Cantábrica es aquella que separa España y Francia. En ella, se encuentran los picos más altos de la Península Ibérica.

- Las Islas Baleares están situadas en el Mar Cantábrico y su relieve forma parte de la Cordillera Costero Catalana.
- En España, podemos encontrar la Depresión del Ebro y la del Guadalquivir.

3. Relaciona cada río con la vertiente en la que desemboca. (1 punto).

Nalón

Segura

Miño

Ebro

Duero

Vertiente cantábrica

Vertiente mediterránea

Vertiente atlántica

4. Responde a las siguientes preguntas acerca de los paisajes de España de manera breve y precisa. (1 punto).

- ¿Qué clima se da en el paisaje canario?
- ¿Qué especies predominan en el paisaje mediterráneo?
- ¿Qué condiciones debe tener el paisaje de montaña para considerarlo como tal?
- ¿Dónde podemos encontrar un paisaje oceánico?

5. Anota el nombre de cada paisaje en la imagen correspondiente. (0,5 puntos)



6. Responde razonadamente a las siguientes preguntas acerca de *Geoguessr* (1 punto).

- ¿Qué contenidos hemos repasado con *Geoguessr* cuando lo empleábamos?
- ¿Consideras que con *Geoguessr* se aprende de forma más sencilla? Justifica tu respuesta indicando en qué te has basado.
- ¿Has utilizado este videojuego en tu casa? ¿Cuánto tiempo?
- ¿Crees que esta forma de trabajar durante esta unidad didáctica es más atractiva y efectiva para ti y tus compañeros? ¿Por qué?

El examen estará ponderado con seis puntos. El resto de la nota de la unidad didáctica irá asociada a la actividad de Pasapalabra y a la actividad con Geoguessr que puntuarán con uno y dos puntos, respectivamente. El comportamiento, la actitud, la ejecución de tareas y demás estarán valorados con un punto de la nota final. Es imprescindible que el alumnado conozca todos estos baremos de puntuación para que sepa de dónde viene su nota.

Unidad Didáctica sobre Historia

Mi propuesta didáctica sobre los videojuegos históricos está dirigida a *Total War Rome* y *GeaCron*. Para Historia, utilizo dos videojuegos porque entiendo que *GeaCron* se complementa perfectamente con cualquiera de los que he expuesto anteriormente, en este caso con *Total War Rome*. Los estudiantes se dispondrán en grupos de tres.

El bloque que se va a abordar es el 4, las huellas del tiempo, en concreto, el tema 6: la edad antigua. Se va a llevar a cabo en Diciembre y tendrá una duración de siete sesiones.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
		1	2	3
6	7	8	9	10
13	14	15	16	17
20	21	22	23	24

Tabla: Horario de diciembre de las sesiones de la unidad 6.

Objetivos:

- Usar diferentes técnicas para localizar en el tiempo y en el espacio hechos del pasado, para percibir la duración, la simultaneidad y las relaciones entre los acontecimientos
- Reconocer el siglo como unidad de medida del tiempo histórico y localizar hechos situándolos como sucesivos a. C. o d. C.
- Datar la Edad Antigua y describir las características básicas de la vida en aquel tiempo, en especial las referidas a la civilización romana.
- Explicar la conquista romana de la Península y conocer la organización territorial de la Hispania romana.

- Reconocer los diferentes tipos de viviendas y construcciones más significativas en la época de los romanos en España.
- Explicar aspectos relacionados con la forma de vida y organización social de la época de los romanos en España.
- Describir algunas manifestaciones culturales y artísticas de las distintas etapas de la historia estudiada

Contenidos:

- El tiempo histórico y su medida.
- Las edades de la historia. Duración y datación de los hechos históricos significativos que las acotan. Las líneas del tiempo.
- La Edad Antigua. Características. Forma de vida, actividades económicas y producciones de los seres humanos de la Edad Antigua. La romanización. El legado cultural romano.

Competencias clave:

- Competencia lingüística (CL).
- Competencia digital (CDIG).
- Competencia de aprender a aprender (CAA).

Primera sesión (01/02/19): INTRODUCCIÓN (1 hora).

Antes de explicar el tema en cuestión, se comentará al alumnado como se va a desarrollar la unidad hasta llegar al examen. Tendrán especial importancia los videojuegos como *GeaCron* y *Total War Rome*, aunque el comportamiento de la clase influirá en el tiempo que se les dedique.

Los alumnos tendrán diez minutos para jugar con *GeaCron* e interactuar con sus mapas geotemporales donde podrán analizar cómo se encontraba el planeta en el año que desee el estudiante. Tras haber descubierto los niños su funcionamiento, el docente dedicará tiempo a resolver alguna duda.

Tras la explicación, el maestro preguntará a los alumnos acerca de la historia de Roma, con el fin de introducir *Total War Rome*, por ello, se realizará una evaluación inicial para conocer los conocimientos previos. Es probable que algunos conozcan (ciertos aspectos como el coliseo, su poderoso ejército, etc.), por algún cómic, televisión

o por un propio videojuego. El maestro explicará este juego, buscando que el alumnado entienda las instrucciones para conseguir el objetivo.

Segunda sesión (04/02/19): PUEBLOS PRERROMANOS (1 hora).

En esta sesión, se explicarán los pueblos prerromanos que se encontraban en la Península Ibérica tales como íberos, celtíberos y los pueblos del norte, así como sus construcciones, costumbres y demás.

Tras la lectura del alumnado del apartado del libro de texto, el profesor explicará detenidamente cada aspecto y resolverá dudas (si las hubiese). Posteriormente, los estudiantes se dispondrán en grupos de tres para emplear *GeaCron*, pondrán la fecha que el docente crea oportuna para observar los pueblos prerromanos, y seguidamente se introducirá un año en el que se observen cambios en el espacio.

Tercera sesión (06/02/19): CIVILIZACIÓN ROMANA (30 minutos).

Al ser una sesión de treinta minutos, no habrá una explicación larga. Se centrará en aclarar conceptos sobre la civilización romana, cómo estaba dispuesta la ciudad romana, pues era de un inmenso tamaño y con un gran número de habitantes. Se mencionarán las construcciones más importantes romanas (coliseo, acueductos, murallas), muchas de las cuales perduran hoy en día.

Como es una sesión corta, es muy probable que no haya tiempo para que los alumnos se sigan familiarizando con *GeaCron*.

Cuarta sesión (08/02/19): NACIMIENTO DE LAS CIVILIZACIONES (1 hora).

Se desarrollará el apartado del nacimiento de las civilizaciones (egipcia, griega, mesopotámica y romana). Para esta sección, usaremos el libro de texto porque considero que esta explicado de manera muy clara y breve.

Tras esta explicar esto, los alumnos deberán buscar las civilizaciones en *GeaCron*, para que comprendan cómo evolucionaron cada una de estas, así también sabrán situarlas en geográficamente.

Quinta sesión (11/02/19): ARTE y ¡BOOM! (1 hora).

Para concluir con el temario, la clase irá dirigida al arte en la edad antigua. Para ello, será necesario que se vean las diferencias de todos ellos: el arte romano, griego, egipcio, y mesopotámico.

Una vez que el alumnado haya comprendido los contenidos, el docente buscará en Internet imágenes representativas acerca de todos estos artes, donde los niños y niñas deberán adivinar de cuál de todos se trata.

En la segunda mitad de la clase, se desarrollará una actividad denominada BOOM (Anexo), imitando al concurso televisivo. Esta va a tener una puntuación que se sumará a la del control. Consiste en elegir la respuesta correcta a una pregunta. Hay cuatro cuestiones que van creciendo en dificultad a medida que se acierta.

Es una forma de repaso más lúdica para los educandos. Además, es probable que se aficionen a estos concursos (Pasapalabra también, expuesto en la anterior unidad didáctica), lo cual va a favorecer al niño por la gran cantidad de cultura que va a aprender sin esforzarse. Esta actividad tendrá será ponderada sobre un punto que se añadirá a la nota final.

Sexta sesión (13/02/19): 30 minutos.

En esta última sesión antes del examen, la emplearemos de repaso, para ello evaluaremos al alumnado los dos videojuegos que llevamos trabajando durante toda la unidad (*GeaCron* y *Total War Rome*). El aula se organizará en grupos de tres, buscando que estén nivelados. Los componentes del grupo tendrán la misma nota.

A cada equipo se le proporcionará una hoja (Anexo 3) donde informará de los aspectos a realizar. En primer lugar, se le dejará al alumnado cinco minutos para que jueguen libremente con *GeaCron*.

Una vez finalizada la parte libre, los grupos deberán explorar en este juego, los años en los que se basa *Total War Rome* (comienza en el 270 a. C), aunque ampliaremos el periodo para que comprendan parte de la Historia de Roma, hasta la caída del Imperio. Los equipos deberán anotar en un folio los cambios que perciben en el mapa, explicar a qué creen que se debe y lo que ocurrió.

Teniendo en cuenta que en la primera sesión tuvieron una evaluación inicial, en esta prueba el alumnado debería haber adquirido gran cantidad de conocimientos en

relación al primer día. Tendrá un valor de tres puntos sobre la nota del examen, pues considero que estos videojuegos han tenido un papel muy importante en el desarrollo de la unidad.

Para concluir la adaptación de los videojuegos históricos, el maestro explicará de manera breve y sencilla la historia de Roma para clarificar lo que han visto en los mapas geotemporales del videojuego. La explicación será la siguiente:

República Romana (509 – 27 a. C).

En el 400 a. C, Italia carecía de unidad, lo que llevó a Roma a atacar a los pueblos itálicos, y unirse. Aproximadamente en el 250 a.C, Roma había conquistado la Península Itálica.

Del 264 al 146 a. C, romanos y cartagineses protagonizaron las tres guerras púnicas que acabaron con la pérdida de influencia de Cartago. Progresivamente, Roma fue haciéndose con territorios en España y Portugal. Entre los siglos II y I a. C, Roma conquistó el Mediterráneo Oriental (Grecia, Siria, Macedonia, y por último, Egipto).

A finales de la República, Julio Cesar comienza la conquista de la Galia que incluía lo que se conoce hoy como Francia, Bélgica, Suiza y el sur de Alemania).

Imperio Romano (26 – 476 d. C).

Tuvo su mayor extensión entre el 117 y el 150 d. C, tras la conquista de Britania, Dacia y Mesopotamia. A partir del año 395, el Imperio Romano de Occidente fue perdiendo cantidad de territorios que desembocó en la caída de este en el 476, mientras que el de Oriente perduró hasta el 1453.

Séptima sesión (15/02/19): EXAMEN (1 hora).

Para finiquitar la unidad didáctica, los alumnos realizarán un examen para comprobar los conocimientos adquiridos, que se valorará con seis puntos. A continuación, se muestra el examen:

1. Indica si las siguientes oraciones son verdaderas o falsas y corrige las falsas. (1 punto).

- Entre el arte mesopotámico y el griego había ciertas similitudes, al igual que entre el arte egipcio y el romano.
- Los íberos, cartagineses, rusos y japoneses forman parte de las antiguas civilizaciones.
- Los fenicios vivía en ciudades independientes o polis.
- Los pueblos del norte vivían en poblados donde había castros con casas circulares.

2. Relaciona cada característica con su grupo social correspondiente (1 punto).

- | | |
|---|----------------|
| ➤ Tenían derechos limitados, dependían de su padre o marido. Eran respetadas. | Esclavos |
| ➤ Tenían derechos, eran dueños de tierras y negocios, y pagaban pocos impuestos. | Mujeres |
| ➤ No tenían derechos y eran tratados como propiedades que se vendían y compraban. | Hombres libres |

3. Menciona tres construcciones romanas y explica la utilidad que tenían (1 punto).

4. Escribe los cuatro tipos de artes que has estudiado a lo largo del tema en la imagen que le corresponde. Explica sus principales características y el periodo de tiempo en el que predominó (1,5 puntos).



5. Explica qué acontecimiento dio inicio a la Edad Antigua y con qué otro se puso final (1 punto).

6. Nombra las etapas de la historia de Roma (0,5 puntos).

- 753 – 529 a.C.
- 529 – 27 a.C.

➤ 27 a.C. – 476 d.C.

Esta unidad didáctica consta de un examen que está valorada en seis puntos de la nota. He creído oportuno dar especial importancia a los dos videojuegos que hemos empleado (*Total War Rome* y *GeaCron*), se ha ponderado con dos puntos a la actividad asociada con estos juegos. Por otro lado, tanto el comportamiento como el interés que muestra el alumno (ejecución de deberes, preguntas en clase, etc.) por la asignatura será valorada sobre un punto.

5. CONCLUSIÓN

En las últimas décadas, los recursos tecnológicos se han integrado paulatinamente en la enseñanza de múltiples asignaturas. Ello implica que la manera de enseñar de los docentes varíe con el objetivo de buscar mejores resultados en el alumnado. Para lograrlo, el profesorado debe estudiar el funcionamiento de estos recursos para aplicarlos adecuadamente.

Dado que mi Trabajo de Fin de Grado se centra en el uso de los videojuegos en la educación, concretamente en las Ciencias Sociales, me gustaría comentar que durante muchos años y en ocasiones, en la actualidad han sido discriminados como entretenimiento de los niños y niñas y más aún como método de estudio en los colegios. Cabe mencionar que el uso excesivo de videojuegos, puede acabar en una adicción a estos, estos síntomas son similares a los que provoca la adicción a la televisión, aunque controlando el tiempo de juego está comprobado que no tienen efectos perjudiciales.

Por otro lado, muy frecuentemente se ha relacionado que el tiempo que los niños y niñas dedican a videojuegos violentos está asociado a un aumento de conductas agresivas, sin embargo, un estudio de la Universidad de Oxford (González, 2019) niega todo lo dicho anteriormente. Tampoco se han encontrado efectos positivos en estos.

En la actualidad, los videojuegos como instrumento innovador pueden servir de gran ayuda para promover el interés y la atención de los niños en la asignatura de Ciencias Sociales, especialmente en contenidos de Geografía e Historia. Durante mi experiencia docente, tanto en las prácticas como en el Programa de Refuerzo, Orientación y Apoyo (PROA), el alumnado me ha hecho ver que las CCSS son una asignatura muy amplia para el estudio, aburrida, y generalmente, la mayoría la suelen rechazar. Por ello, considero que hay que buscar la motivación de los alumnos.

¿Cómo buscarla? Por medio de los videojuegos. Muchas familias e incluso ciertos maestros se resisten a incluirlos en el ocio de los niños. En lo que a mí respecta, los videojuegos han llegado para quedarse, ¿qué hacer?, pienso que los niños van a jugar guste o no, por ello aprovecharse de los videojuegos e introducirlos en el aula para lograr el interés por el contenido correspondiente.

Como muchos de los alumnos son jugadores frecuentes de consolas, será conveniente que jueguen a aquellos de los que puedan sacar provecho, por eso, hay que conocer las ventajas de cada videojuego, así como de sus inconvenientes, para saber cuál adaptar en clase, intentar que guste, para que así jueguen también en sus hogares.

Para un buen empleo de los videojuegos se recomienda que tanto los padres como los maestros estén en constante comunicación para una mejor integración de estos en el ámbito educativo y escolar (Funk y Buchman, 1994). Es habitual que a la familia le surjan dudas acerca del tiempo que dedican sus hijos e hijas a los videojuegos, así como si deben estar con ellos mientras juegan, o en ocasiones, hacerlo con ellos.

En definitiva, hay estudios que demuestran los increíbles beneficios de los juegos (Gómez del Castillo, 2000) tales como aspectos cognitivos, destrezas y habilidades, aspectos socializadores (lo hacen con amigos desde la distancia o desde el mismo lugar) y la alfabetización digital (aprender cantidad de aspectos relacionados con el manejo del ordenador).

España no se encuentra entre los países con mejores notas, por ello hay que modificar la educación instalada en nuestro país con el único fin de mejorarla. Propongo los videojuegos como una de las grandes medidas que debe haber para revertir esta situación, tienen múltiples ventajas, una de ellas la motivación de los niños, que es aquello que todo maestro busca.

6. WEBGRAFÍA

Pattier, D. Canta y Aprende. (18/04/2018). Canción de los mares y montañas. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=wEOE530UIwM&t=1s>

Pattier, D. Canta y Aprende. (10/07/2017). Canción de los ríos. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=gISLhheE2yc>

Andrés Tallardà, L. (01/03/2018). ¿Cómo se regula la violencia de los videojuegos? *La Vanguardia*. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/>

Borondo, S. (20/06/2018). ¿Qué supone que la OMS incluya la adicción a los videojuegos como trastorno mental? *El Correo*. Recuperado de <https://www.elcorreo.com>

García, C. (04/04/2019). La inversión en educación supone menos del 2% del PIB. *El economista*. Recuperado de <https://www.eleconomista.es>

González, S. C. (2019, 15 de febrero). Oxford University: no hay relación entre violencia y videojuegos. *Meristation*. Recuperado de <https://as.com/meristation>

Romero, J. (23/01/2019). «Los videojuegos enseñan gracias a la inmersión». *El Correo*. Recuperado de <https://www.elcorreo.com>

Roger, Romero, García y Bernal (2012). Ciudades, provincias y comunidades. *GenMagic*. Recuperado de <https://www.genmagic.net>

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cornejo, A. (2017). Ciencias Sociales y videojuegos: desafío educativo. Escuela de máster y doctorado. La Rioja.

Decreto 24/2014, de 13 de junio, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de La Rioja. Normativa autonómica nº 74, 16 de junio de 2014.

Funk, D.D y Buchman, J.B. (1994). Video games and children: are there high risk players? Documento presentado en la International Conference on Violence in the Media, St. John s University, Nueva York.

Gálvez de la Cuesta, M.C. Aplicaciones de los videojuegos del contenido histórico en el aula, *Icono 14*, (Madrid) vol.4, nº7, 2006.

Gómez del Castillo, M.T. (01/10/2017). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43 (6), 1-10.

Irigaray, M., y Luna, M. (2014). La enseñanza de la historia a través de videojuegos de estrategia. Dos experiencias áulicas en la escuela secundaria. Clío & Asociados, No. 18-19, pp. 411-437.

Iturriaga Barco, D. y Téllez Alarcia, D. (2013). Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassins's Creed. *Contextos educativos. Revista de educación*, nº17, 2014, pp. 145-155.

Martínez, N., Valls, R. y Pineda F. (2009). El uso del libro de texto de Historia de España en Bachillerato: diez años de estudio (1993-2003) y dos reformas (LGE-LOGSE). *Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales*, nº 23, pp. 3-35.

Pindado, J. (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. *Pixel-Bit. Revista de medios y Educación*, 26, pp. 55-67.

Prats, J. y Santacana, J. 2011. "Métodos para la enseñanza de la historia" en Prats, J., coord., *Didáctica de la Geografía y la Historia*. Barcelona: Graó, pp. 51-66.

Rodríguez Domenech, M.A. y Gutiérrez Ruiz, D. (15/11/2016). Innovación en el aula de Ciencias Sociales mediante el uso de videojuegos. *Revista Iberoamericana de Educación*. Vol. 72, núm. 2, pp. 181-200.

Téllez, D. (2015). Plague INC.: Pandemias, videojuegos y enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Revista Enseñanza de las Ciencias Sociales*, No. 14, pp. 135-142.

Toro Sánchez, F. J. y Muñoz Bandera, J. F. (2012). Los videojuegos como recurso para la Didáctica de la Geografía. En Miguel González, R. de, Lázaro y Torres, M. L. de y Marrón Gaite, M. J. (Eds.), *La educación geográfica digital* (691693). Zaragoza: Universidad de Zaragoza.

Viñals Blanco, A. y Cuenca Amigo, J. (02/08/16). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. Vol. 30, pp. 103-11.

8. ANEXOS

Anexo 1: Mapa del relieve de España



Anexo 2: Ríos de España



Anexo 3: Ficha

1. Comenzarán observando y analizando cómo se encontraba Roma en el 400 a. C, para que posteriormente comparen y anoten las diferencias que hay en el mapa. Cada grupo debe explicar a qué se debe este cambio y sacar sus propias conclusiones (conquistas de la Galia, Hispania, pérdida de influencia en siglo IV, etc).
2. Para finalizar, el maestro explicará la Historia de Roma de manera muy breve (texto escrito previamente), con el objetivo de que el alumnado corrija los fallos y comprendan por qué han errado.

Anexo 4: Imágenes de paisajes en España.



Imagen: Paisaje mediterráneo en La Rioja. Consultado el día 05/07/19 en la página <https://www.campingsalon.com/2016/11/paisajes-de-otono-en-la-rioja-desde-un-camping/>

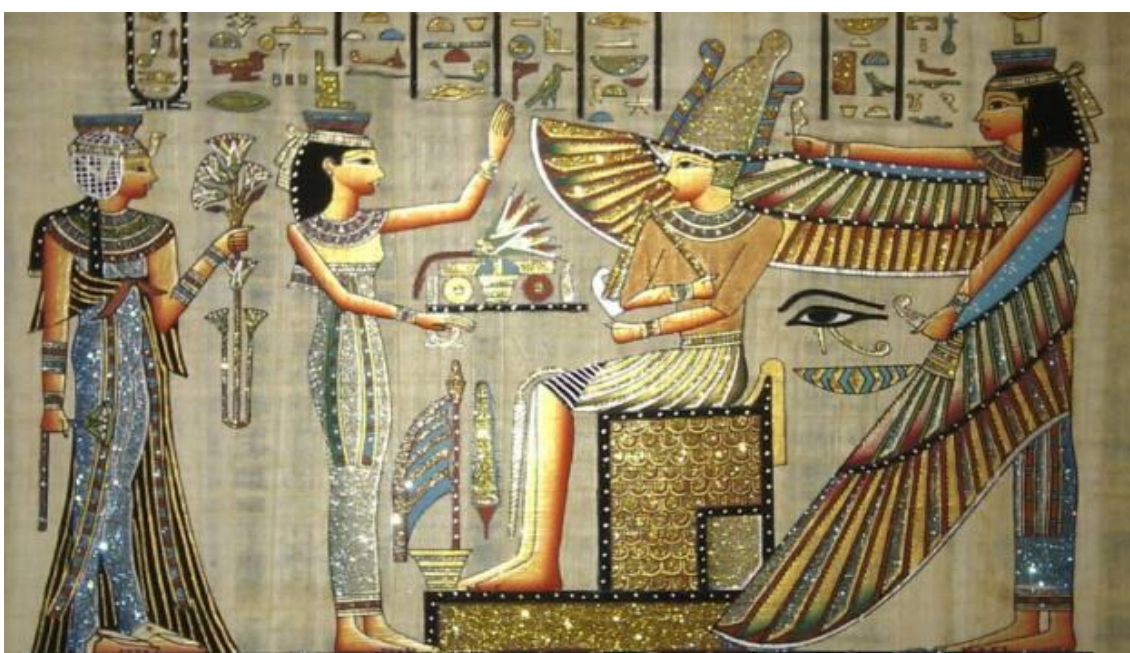


Imagen: Paisaje de montaña. Consultado el día 05/07/19 en la página <https://rosafernandezsalamancaprimaria.blogspot.com/2014/03/el-paisaje-paisajes-de-montana-de.html>

Anexo 4: Rosco de Pasapalabra



Anexo 5: Imágenes de distintos tipos de arte.



ALIMENTO QUE SE LLAMA ASÍ EN HONOR A UN CONDE

0:19:45

CARPACCIO TARTA TATIN SÁNDWICH SALSA PERRINS MANZANA GRANNY SMITH